NES-MZ-FAH-1

# MEGA MAN 5

*MODE D'EMPLOI*
*HANDLEIDING*

Français

*Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.*

# ⚠ ATTENTION ⚠

## A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

**Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.**

Nous vous remercions d'avoir choisi la cartouche de jeu " MEGA MAN 5★ " pour votre console Nintendo Entertainment System™.

**Nous vous conseillons de lire attentivement ce manuel d'instruction afin de profiter au maximum de votre nouveau jeu, puis de le ranger soigneusement pour vous y référer par la suite.**

# SOMMAIRE


PREPARATIFS ..... 5
FRERES ENNEMIS! ..... 6
LES COMMANDES DE MEGA MAN ..... 7
ATTAQUE DES SOLDATS CYBERNETIQUES ..... 8
AUGMENTEZ VOTRE PUISSANCE! ..... 9
RENFORTS ROBOTISES ..... 10
MODE COMBAT ..... 11
BEAT, LE ROBOT D'ATTAQUE ..... 12
OBJETS SPECIAUX ..... 13
MOT DE PASSE ..... 14
MEGA INDICES ..... 15
LES CHEFS ROBOTS ..... 16


## Conseils d'utilisation

**1) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé ni utilisé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le manipuler brutalement. Ne le démontez pas.**
**2) Ne touchez pas aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité, ne les salissez pas. Cela pourrait endommager la cartouche de jeu et/ou la console.**
**3) Ne nettoyez pas le jeu avec des solvants comme l'alcool ou le benzène.**
**4) En dehors des périodes d'utilisation, rangez la cartouche dans son boîtier de protection.**
**5) Vérifiez toujours que le connecteur plat est propre avant d'insérer la cartouche de jeu dans votre console.**

**Remarque: Ayant pour objectif de perfectionner ses produits, Nintendo se réserve le droit de modifier sans préavis les caractéristiques de jeu et la conception de ses systèmes.**


™ and ® are trademarks of Nintendo Co.,Ltd. © 1994 Nintendo Co.,Ltd. ★MEGA MAN 5 IS A TRADEMARK OF CAPCOM.
© 1992 CAPCOM. LICENSED FROM CAPCOM TO NINTENDO CO.,LTD.

# PREPARATIFS

1. Insérez votre cartouche de jeu **Mega Man 5** ★ dans votre console Nintendo Entertainment System et mettez sous tension.
2. Regardez les écrans de présentation vous relatant le kidnapping du Dr Light ou appuyez sur le bouton **START** pour passer à l'écran Titre.
3. A l'écran Titre, vous pouvez choisir entre un nouveau jeu ou un mot de passe pour reprendre un jeu précédent.

   Pour démarrer un nouveau jeu, amenez les flèches sur PRESS START, puis appuyez sur le bouton **START**.

   Pour reprendre un jeu précédent, référez-vous au chapitre *Mot de Passe* un peu plus loin dans ce manuel.
4. A l'affichage du prochain écran, vous voyez les photos de huit des créations robotiques de Protoman. A l'aide de la manette multidirectionnelle, mettez en surbrillance le robot que vous désirez affronter. Appuyez ensuite sur le bouton **A** pour vous jeter au cœur de l'action !
5. Pour interrompre la partie à tout moment, mettez simplement votre Nintendo Entertainment System hors tension et retirez votre cartouche de jeu.

# FRERES ENNEMIS !

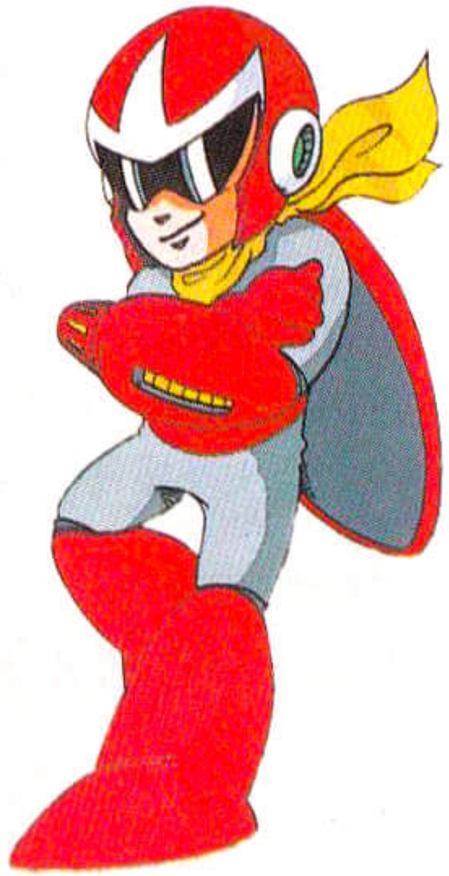
"Cossack à Mega Man ! Cossack à Mega Man ! Répondez Mega Man !"

"Protoman est devenu fou ! La Mairie et l'aéroport ont été totalement détruits et le système électrique de la ville est en triste état. Je n'ai jamais vu une destruction de cette envergure."

"Je sais que vous êtes inquiet au sujet du Dr Light, mais vous devez tout d'abord libérer la ville de l'emprise des robots de Protoman. Je peux modifier votre réacteur, de façon à donner plus de puissance à votre Mega Buster. Mais mon pouvoir s'arrête là. Le Dr Light et moi-même travaillions sur un projet secret qui n'est pas encore terminé. Mais si je peux le rendre opérationnel, cela vous ferait un atout de plus."

"Assurez bien vos arrières, Mega Man. Protoman est bien plus dangereux que nous ne l'avions jamais imaginé. Bonne chance."

"Message terminé".



## LES COMMANDES DE MEGA MAN

**Aller à gauche ou à droite** — Appuyez sur la manette multidirectionnelle dans l'une de ces directions.

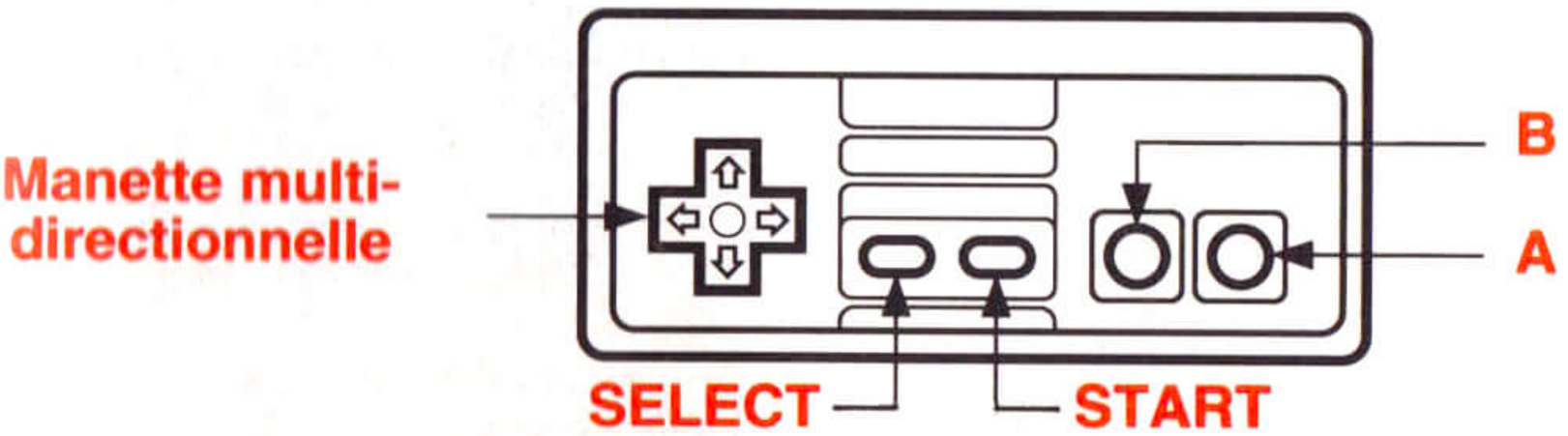
**Activer le Mega Buster** — Appuyez sur le bouton **B** et maintenez-le enfoncé (Ne fonctionne que si le canon normal est sélectionné).

**Tirer avec une arme** — Appuyez sur le bouton **B**.

**Sauter** — Appuyez sur le bouton **A**.

**Glisser** — Appuyez sur Bas de la manette multidirectionnelle tout en tapant sur le bouton **A**. Mega Man va glisser dans la direction à laquelle il fait face.

**Consulter l'écran de statut** — Appuyez sur le bouton **START**.

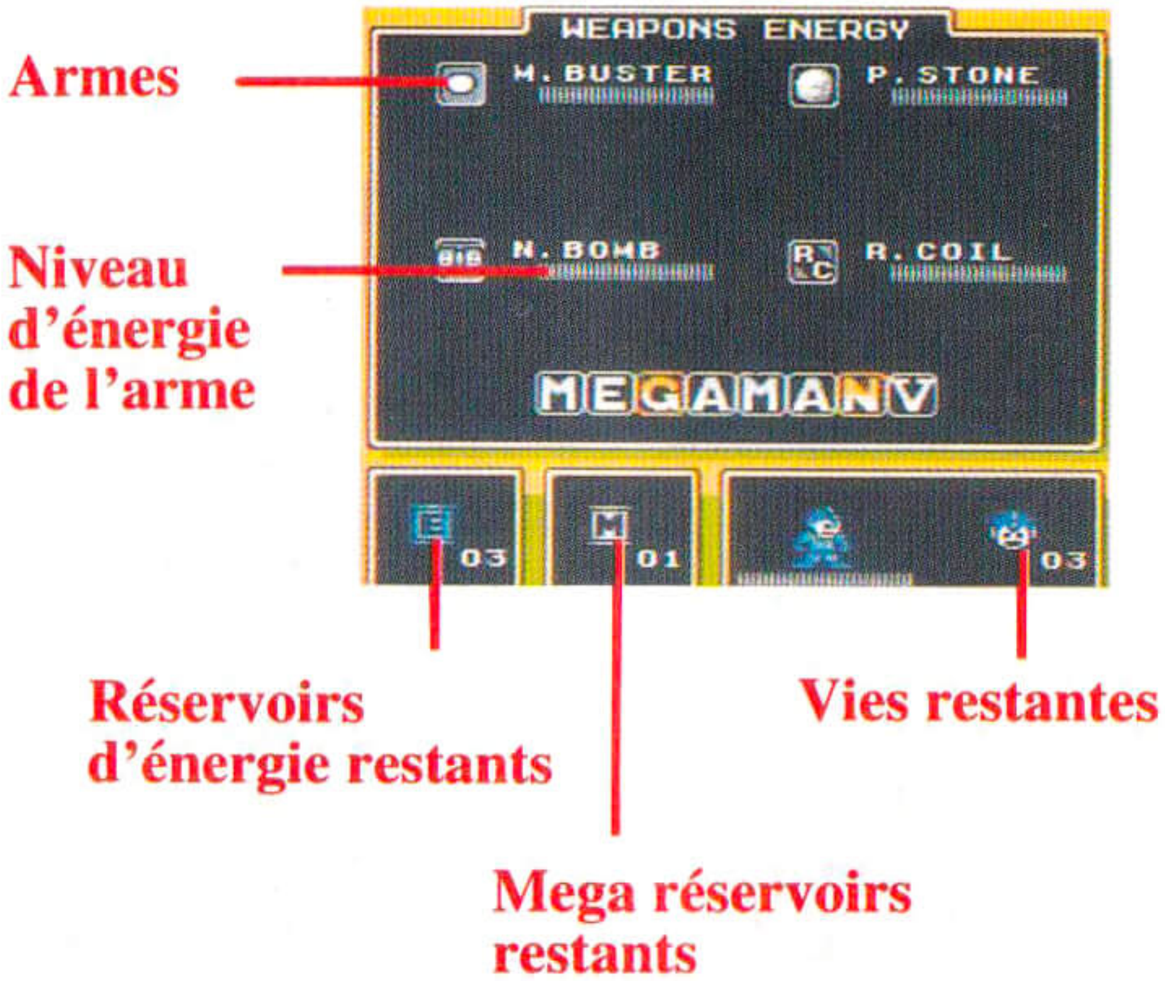


## ATTAQUE DES SOLDATS CYBERNETIQUES !

Les ombres menaçantes des huit robots de Protoman recouvrent maintenant la ville. Chacun d'eux s'est entouré de cohortes métalliques indifférentes à tout et prêtes à broyer Mega Man. A vous de courir, de sauter et de maîtriser ces robots mortels et ces carcasses de métal pour atteindre le repaire ultime du chef robot. Lorsque vous y serez, il vous faudra alors maintenir votre position et ne pas reculer devant le pouvoir monstrueux du chef ! Grâce au pouvoir du Mega Buster, réduisez-le à un tas de ferraille. Emparez-vous de son arme, ajoutez-la à votre arsenal et soyez prêt à affronter le robot suivant !

# AUGMENTEZ VOTRE PUISSANCE !

Alors que vous réduisez à néant les créations cybernétiques de Protoman, vous vous appropriez leurs armes que vous ajoutez à votre arsenal. Vous pouvez vérifier quelles armes vous avez récupérées en appuyant sur le bouton **START**. Quand la case des armes s'affiche, vous pouvez vérifier les armes, les réservoirs d'énergie, les super réservoirs et les vies supplémentaires que vous avez pu collecter jusqu'à maintenant. Appuyez sur une des flèches de la manette multidirectionnelle pour activer l'arme choisie, puis appuyez sur le bouton **A**. Quand vous retournez dans le feu de l'action, Mega Man sera équipé de cette arme.



## RENFORTS ROBOTISES

Mega Man n'est pas le seul qui s'inquiète du sort du Dr Light ! Rush et Flip-Top sillonnent la ville à la recherche de tout indice qui les mettrait sur la piste de leur chef. Mais si Mega Man a besoin d'un coup de main, Rush sera toujours à ses côtés. Grâce à ses pouvoirs spéciaux, Rush peut se transformer en deux configurations uniques qui aideront Mega Man à surmonter certains obstacles.

**Voici les configurations de Rush :**

**(RC)** **Rush Ressort :** Rush devient un tremplin qui catapulte Mega Man par-delà les obstacles.

**(RJ)** **Rush Jet :** Rush en traîneau à réaction vous invite à un voyage supersonique.

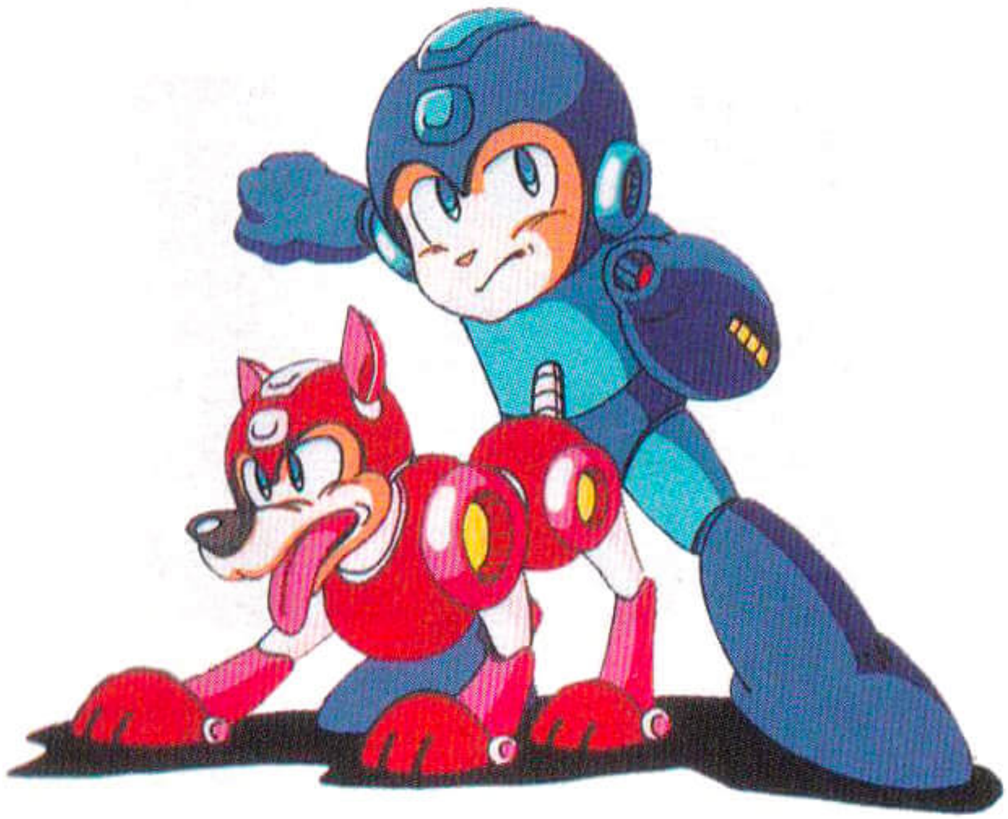
**REMARQUE :** Rush ne peut se transformer en Ressort qu'au début du jeu. Mega Man doit trouver l'adaptateur Rush Jet avant que Rush se transforme en Jet.

Pour appeler Rush, appuyez sur le bouton **START**. A l'affichage de la case d'armes, appuyez sur une des flèches de la manette multidirectionnelle pour mettre en surbrillance la machine que vous avez choisie. Pour l'activer, appuyez sur le bouton A.

## MODE COMBAT

Pour revenir au combat, appuyez sur le bouton **B** : Rush se matérialise à vos côtés. Sautez sur son dos... et en route !

Flip-Top, la valise cybernétique du Dr Light, apparaît de temps à autre et donne un objet P-Up à Mega Man. Une fois que celui-ci est sorti de son coffret, Flip-Top se transporte automatiquement au labo du Dr Light.



## BEAT, LE ROBOT D'ATTAQUE

Avant l'enlèvement du Dr Light, lui et le Dr Cossack travaillaient sur un tout nouveau modèle de robot d'attaque nommé BEAT. Les pièces de ce puissant allié ont été éparpillées dans la ville. Si Mega Man peut collecter les lettres composant le mot **M E G A M A N V**, il pourra appeler et activer BEAT.

# OBJETS SPECIAUX

**Pastilles d'energie :** Augmentent le niveau d'énergie de Mega Man.

**Capsules d'armes :** Augmentent le niveau d'énergie de l'arme spéciale utilisée par Mega Man.

**Réservoirs d'énergie :** Permettent à Mega Man de faire le plein d'énergie. Mega Man peut les stocker pour utilisation ultérieure.

**Mega réservoirs :** Restorent le niveau d'énergie de Mega Man et remettent au maximum la puissance des armes.

**1-Up :** Ajoute une vie au compteur de Mega Man.

# MOT DE PASSE

En réduisant à un tas de ferraille les chefs robots de Protoman, Mega Man peut être récompensé par un mot de passe. Prenez un papier et un crayon et recopiez les couleurs et les emplacements des points sur la grille du mot de passe. Quand vous avez terminé, rangez votre mot de passe dans un lieu sûr.

La prochaine fois que vous jouez à **Mega Man 5**, vous pouvez reprendre la partie là où vous avez reçu votre mot de passe. Voici comment procéder :

1. A l'écran Titre, amenez la flèche sur *PASSWORD* (MOT DE PASSE) et appuyez sur le bouton **A**.
2. Lorsque la grille vide du mot de passe apparaît, déplacez les parenthèses pour choisir la couleur du premier point. Appuyez sur le bouton **A**.
3. Amenez les parenthèses à l'endroit du premier point et appuyez sur le bouton **A** pour placer le point. (Pour l'effacer, appuyez à nouveau sur le bouton **A**).
4. Pour choisir un point de couleur différente, appuyez sur le bouton **B** pour sortir de la grille et choisissez un autre point.
5. Lorsque vous avez fini de placer tous les points sur la grille, amenez les parenthèses sur **END** et appuyez sur le bouton **A**. Si le mot de passe est correct, le jeu vous ramènera là où vous l'avez reçu.

# MEGA INDICES

1. Chaque robot est sensible à un certain type d'arme. S'il semble difficile de détruire avec un canon normal, il vous faudra acquérir une arme spéciale pour en venir à bout.

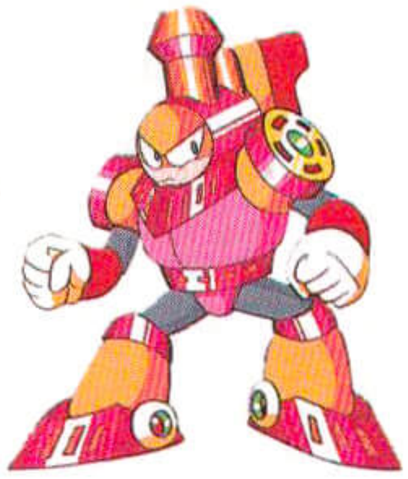
2. Si votre arme spéciale est à court d'énergie, collectez une capsule d'arme pendant que l'arme spéciale est encore active, pour que celle-ci soit rechargée.

3. Certains objets P-Up sont dissimulés derrière des murs. Faites exploser ceux-ci au moyen du Mega Buster afin de trouver les passages secrets.

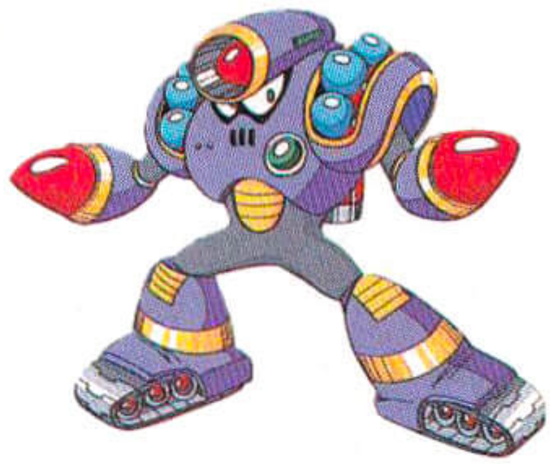
4. Chevauchez la Super Flèche (Super Arrow) pour que Mega Man escalade les murs très hauts.

5. Chargez votre Mega Buster pendant que vous courez. Ainsi il sera prêt quand vous en aurez besoin.

# LES CHEFS ROBOTS



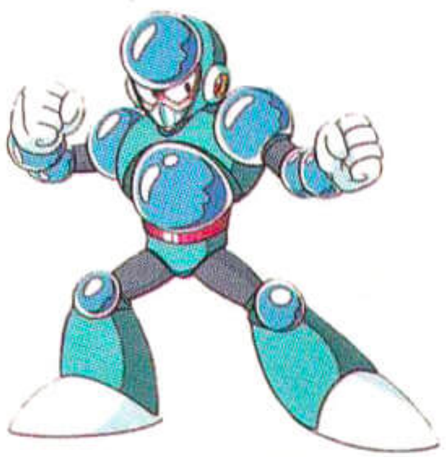
**CHARGE MAN (CHARGEUR)**



**NAPALM MAN**

**GYRO MAN**

**STONE MAN (PIERRE)**



**CRYSTAL MAN (CRISTAL)**

**WAVE MAN (VAGUE)**

**STAR MAN (ETOILE)**

**GRAVITY MAN (GRAVITE)**

[0394NSF]

## FRANCE SEULEMENT

# GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

## Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

**NINTENDO FRANCE** garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.
Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

**NINTENDO S.A.V.**
**BP797**
**95004 CERGY PONTOISE CEDEX**

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître per écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE,** devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE,** ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo. appelez le **S.O.S. NINTENDO** au **16 (1) 34.64.77.55.** Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO,** 24h/24h, 7 jours/7.
**Ou écrivez-nous au CLUB NINTENDO, BP 14, 95311 ST OUEN L'AUMONE**

[0493NSB]

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

# GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

## Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO Game Pak («CARTOUCHE») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, NINTENDO soit réparera, soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

NINTENDO REPAIR SERVICE
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, extension 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.

# POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU
# CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux !
Pour vous, il fera l'impossible ! Ce sont des méga-pros
et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

**POUR NOUS CONTACTER :**

## EN FRANCE

## (16 1) 34 64 77 55

**du lundi au samedi, de 9h à 19h**
**(18h les vendredi et samedi)**
**ou 24H sur 24, 3615 NINTEMDO**

**Ou écrivez-nous au**
**CLUB NINTENDO, BP 14**
**95311 ST OUEN L'AUMONE**

## EN BELGIQUE

## 02/478.92.08

**du lundi au vendredi**

**de 14h à 18h**

[0394]

# NOTES

# NOTES

Nederland

*Dit zegel waarborgt u, dat dit produkt door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainment-waarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet.*
*Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Nintendo-systeem.*

Original
Nintendo
Seal of
Quality
TM

# ⚠WAARSCHUWING⚠

## GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

**Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.**

**Hartelijk dank voor het kopen van deze cassette met " MEGA MAN 5 ★ " voor het Nintendo Entertainment System™.**

**lees deze handleiding goed door en volg de aanwijzingen nauwgezet op. Bewaar hem ook zorgvuldig om er later iets in op te zoeken.**

# INHOUD


HET STARTEN VAN HET SPEL ..... 25
BROER TEGEN BROER! ..... 26
DE BESTURING VAN MEGA MAN ..... 27
AANVAL VAN DE ROBOTSOLDATEN! ..... 28
POWER UP! ..... 29
ROBOT-VERSTERKINGEN ..... 30
HULP TIJDENS DE STRIJD ..... 31
OP ZOEK NAAR BEAT! ..... 32
SPECIALE VOORWERPEN ..... 33
HET GEBRUIK VAN HET PASWOORD ..... 34
MEGATIPS ..... 35
ROBOT-HOOFDMANNEN ..... 36


# VOORZORGSMAATREGELEN

**1) Deze cassette is een precisieprodukt. Gebruik of bewaar hem daarom nooit op extreem warme of koude plaatsen. Sla er niet tegen en laat hem niet vallen. Haal hem nooit uit elkaar.**
**2) Raak de electrische contacten niet aan. Voorkom ook dat deze nat of vuil worden. Daardoor kan namelijk de cassette en/of het control deck beschadigd raken.**
**3) Maak hem nooit schoon met wasbenzine, verfverdunner, alcohol of andere vluchtige stoffen.**
**4) Bewaar de cassette in het beschermingshoesje als hij niet wordt gebruikt.**
**5) Controleer steeds de aansluiting van de cassette op vuil en stof voordat hij in het control deck wordt gedaan.**

**N.B: In het belang van produktverbeteringen, kunnen de specificaties en het ontwerp van het Nintendo Entertainment System zonder voorafgaande waarschuwing worden gewijzigd.**


™ and ® are trademarks of Nintendo Co.,Ltd. © 1994 Nintendo Co.,Ltd. ★MEGA MAN 5 IS A TRADEMARK OF CAPCOM.
© 1992 CAPCOM. LICENSED FROM CAPCOM TO NINTENDO CO.,LTD.

# HET STARTEN VAN HET SPEL

1. Doe de cassette met **MEGA MAN 5★** in het Nintendo Entertainment System en zet dit aan.
2. Lees de tekst over de ontvoering van Dr. Light of druk op de **startknop** om meteen naar het titelscherm te gaan.
3. Op het titelscherm kan worden gekozen voor een nieuw spel of voor het gebruiken van een paswoord om door te gaan met een spel dat eerder werd onderbroken.

   Zet om met een nieuw spel te beginnen de pijl bij PRESS START en druk vervolgens op de **startknop** van de controller.

   Lees over het vervolgen van een onderbroken spel het hoofdstuk *Het gebruik van het paswoord* verderop in deze handleiding.
4. Op het volgende scherm staan foto's van acht robotcreaties van Protoman. Gebruik de vierpuntsdruktoets om de robot uit te kiezen waartegen Mega Man het moet opnemen en druk op de **A** knop om het gevecht te laten beginnen!
5. Het spel kan te allen tijde worden beëindigd door het Nintendo Entertainment System gewoon uit te zetten en de cassette eruit te halen.

# BROER TEGEN BROER!

"Cossack aan Mega Man! Cossack aan Mega Man! Geef antwoord, Mega Man!"

"Protoman is gek geworden! Het stadhuis en de ruimtehaven zijn volledig verwoest en het energiesysteem van de stad ligt eveneens in puin. Ik heb nog nooit zo'n ravage gezien!"

"Ik weet, dat je je zorgen maakt over Dr. Light, maar toch moet je eerst de stad uit de greep van Protomans robots bevrijden. Ik kan je reactor wijzigen om de Megaverwoester wat meer kracht te geven, maar verder moet je het helemaal zelf doen. Dr. Light en ik hebben aan een speciaal project gewerkt, maar dat is nog niet af. Misschien krijg ik het aan de praat, waardoor je mogelijk meer kans op succes hebt."

"Maar denk eraan ook steeds achterom te kijken, Mega Man. Want het lijkt wel, of Protoman meedogenlozer is dan wij ooit voor mogelijk hebben gehouden. Veel succes."

"Cossack over en uit!"

# DE BESTURING VAN MEGA MAN

**Naar rechts of links gaan** — Druk op de **rechter- of linkerkant** van de vierpuntsdruktoets.

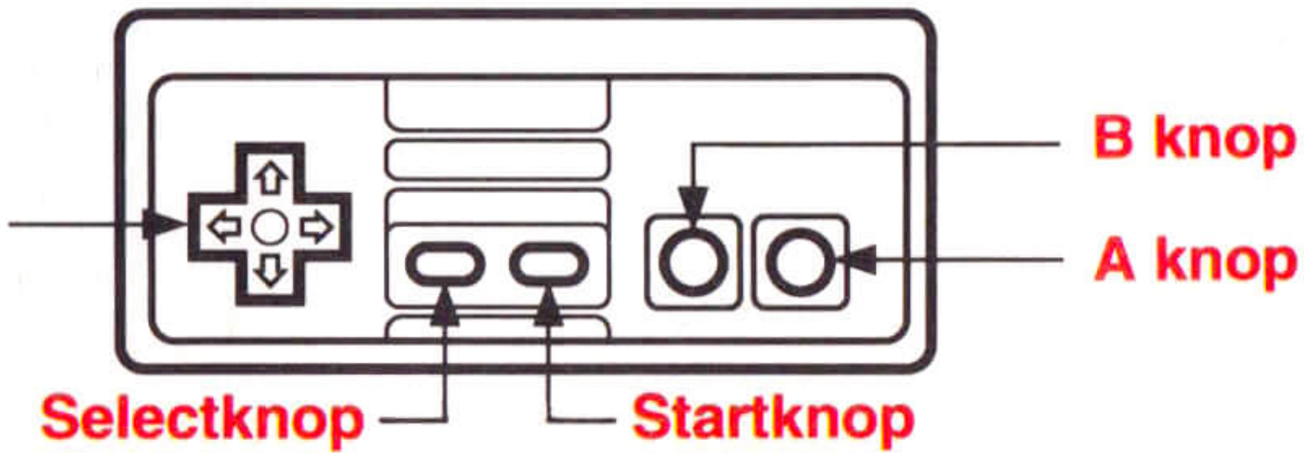
**Met de Megaverwoester aanvallen** — Druk op de **B** knop en houd deze ingedrukt. (Werkt alleen als het normale kanon is gekozen.)

**Een wapen afvuren** — Druk op de **B** knop.

**Springen** — Druk op de **A** knop.

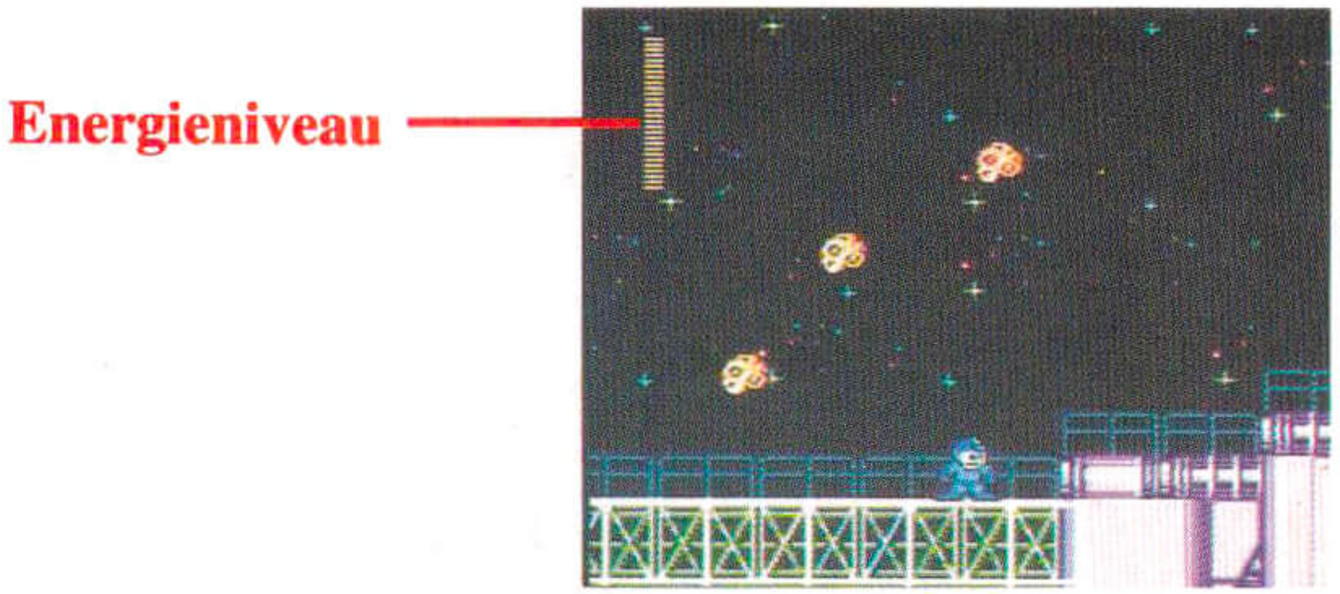
**Glijden** — Als op de onderkant van de vierpuntsdruktoets wordt gedrukt en vervolgens op de **A** knop, glijdt Mega Man in de richting waarin hij kijkt.

**Het statusscherm bekijken** — Druk op de **startknop**.



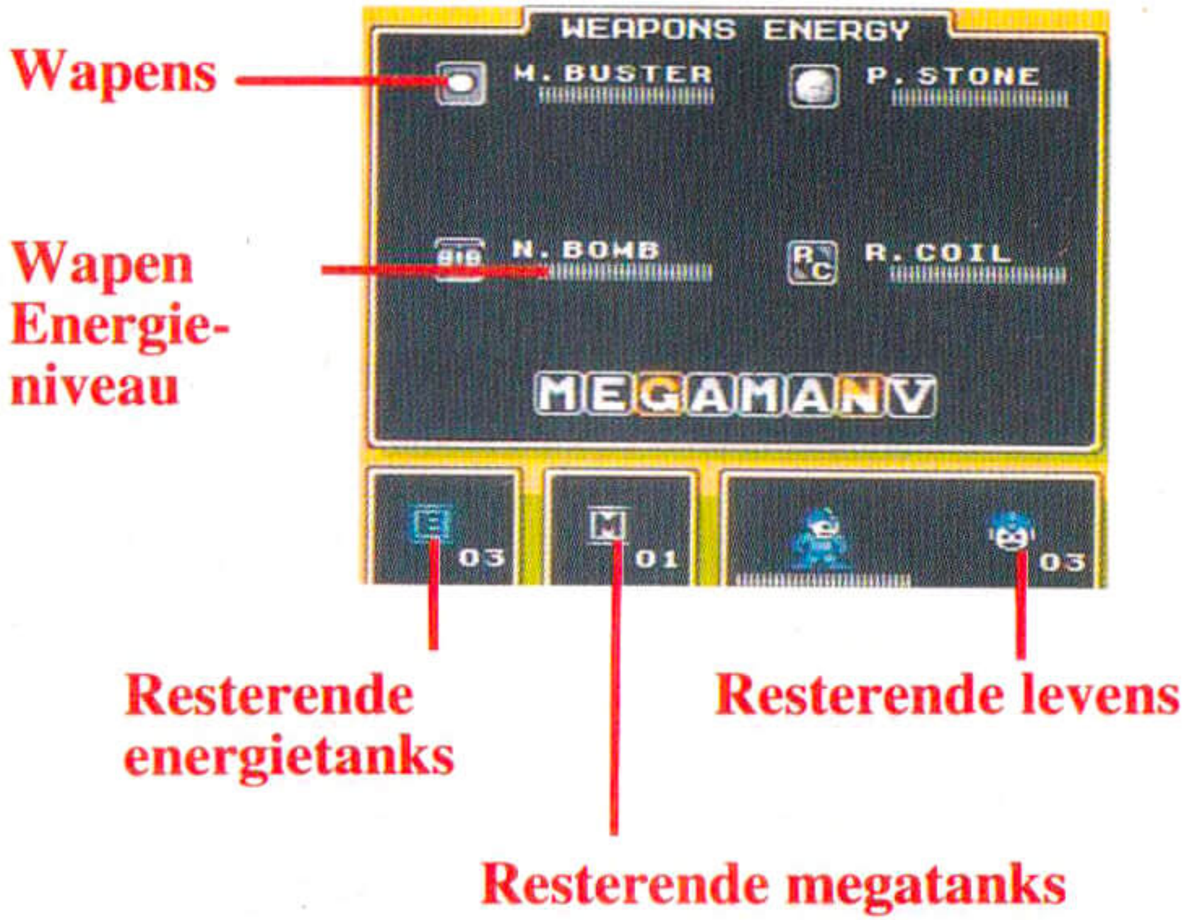
# AANVAL VAN DE ROBOTSOLDATEN!

De duistere schaduwen van Protomans acht robotsoldaten bedekken de stad. Elk van hen heeft zich omringd met drommen hersenloze volgelingen die werkelijk staan te popelen om Mega Man te vermorzelen! Nu moet hij langs levensgevaarlijke robots en metalen maniakken rennen, springen en glijden om bij de schuilplaats van de robotleider te komen. Als hij daar is aangekomen, graaft hij zich in om de vreselijke aanvallen van deze woesteling te weerstaan. Laat Mega Man deze bruut met zijn Megaverwoester bestoken om hem voor altijd op de schroothoop te doen belanden. Daarna moet hij het wapen van zijn tegenstander aan zijn arsenaal toevoegen en zich klaarmaken voor de strijd tegen de volgende robothoofdman!



# POWER UP!

Als Mega Man één van Protomans robotcreaties in duigen schiet, krijgt hij diens speciale wapen dat hij aan zijn arsenaal kan toevoegen. De verschillende wapens die aldus zijn veroverd, kunnen worden bekeken door op de **startknop** te drukken. Als het wapenvak verschijnt, zijn daarin alle wapens, energietanks, megatanks en extra levens te zien die Mega Man tot op dat moment heeft verzameld. Gebruik de vierpunts-druktoets om het wapen uit te kiezen dat moet worden geactiveerd en druk vervolgens op de **A** knop. Als Mega Man zich daarna opnieuw in de strijd stort, beschikt hij over dat wapen.



# ROBOTVERSTERKINGEN

Mega Man is niet de enige die zich zorgen maakt over Dr. Light! Rush en Flip-Top doorzoeken de hele stad om aanwijzingen te vinden naar de plaats waar hun verdwenen leider verborgen wordt gehouden. Maar als Mega Man wat hulp nodig heeft, staat Rush klaar om hem terzijde te staan. Door zijn speciale vermogens te gebruiken, kan Rush in twee unieke hulpmiddelen worden veranderd die Mega Man langs verraderlijke vallen kunnen helpen.

**Rush kan zich veranderen in:**

**(RC) Rush Coil (Rush-springplank):** Rush verandert in een springplank waarmee Mega Man over hindernissen heen kan springen.

**(RJ) Rush Jet:** Rush verandert in een jetslee waarmee Mega Man zich met supersonische snelheid kan verplaatsen.

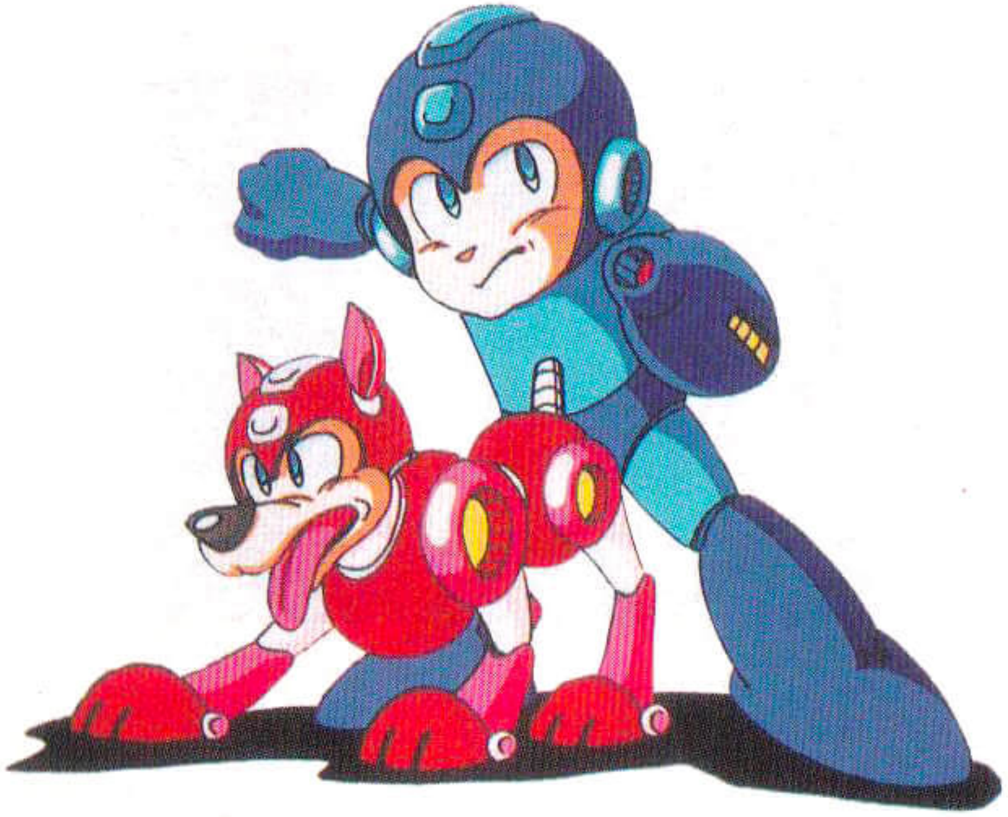
**N.B.:** Alleen aan het begin van het spel kan Rush zich in een Rush Coil veranderen. Voordat Rush een Rush Jet kan worden, moet Mega Man eerst de Rush Jet adapter te pakken zien te krijgen.

Druk op de **startknop** om Rush op te roepen. Gebruik, zodra het wapenvak is verschenen, de vierpuntsdruktoets om de gewenste machine uit te zoeken. Druk vervolgens op de **A** knop om die machine te activeren.

## HULP TIJDENS DE STRIJD!

Druk als Mega Man zich weer in de strijd stort op de **B** knop om Rush op te roepen en naast Mega Man te laten opduiken. Laat Mega Man op hem springen en vervolgens maken dat hij wegkomt!

Flip-Top, de robotkoffer van Dr. Light, verschijnt af en toe om Mega Man een power-up-voorwerp te geven. Zodra hij zijn pakje heeft laten vallen, gaat hij automatisch terug naar het laboratorium van Dr. Light.



# OP ZOEK NAAR BEAT!

Vlak voordat Dr. Light werd ontvoerd, hebben hij en Dr. Cossack aan een geheel nieuwe aanvalsrobot gewerkt die zij BEAT hebben genoemd. De onderdelen waarmee deze krachtige nieuwe bondgenoot kan worden geactiveerd, liggen over de hele stad verspreid. Als het Mega Man lukt de letters te verzamelen waarmee de woorden **M E G A M A N V** kunnen worden gespeld, kan onze held BEAT oproepen en activeren.

# SPECIALE VOORWERPEN

**Energiekorrels:** Deze korrels verhogen het energieniveau van Mega Man.

**Wapencapsules:** Deze capsules verhogen de kracht van het wapen waarover Mega Man op dat moment beschikt.

**Energietanks:** Deze tanks met energie vullen de energie-voorraad van onze held weer aan. Mega Man kan ze opslaan tot hij ze nodig heeft.

**Megatank:** Deze tanks met mega-energie vullen het energie-niveau van Mega Man weer helemaal aan. Ook vullen zij de kracht van Mega Mans wapens weer volledig aan.

**1-Up:** Een 1-Up levert Mega Man een extra leven op.

# HET GEBRUIK VAN HET PASWOORD

Als het Mega Man lukt één van Protomans robots tot schroot te schieten, kan hij een geheim paswoord krijgen. Pak dan een stuk papier en een potlood of een pen, noteer de kleuren en de plaatsen van de stippen in de paswoordvakjes en berg het vervolgens goed op.

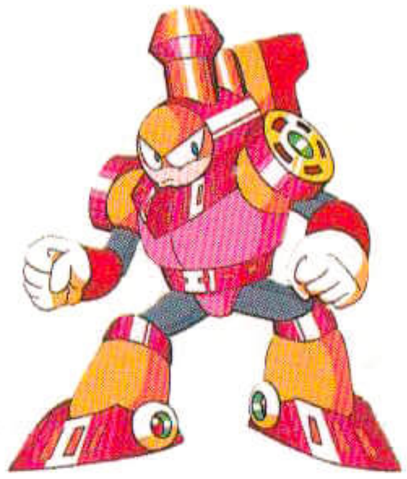
Als daarna opnieuw met **Mega Man 5** wordt gespeeld, kan worden doorgegaan vanaf het punt waar dat paswoord werd verkregen. Dat gaat als volgt:

1. Kies op het titelscherm voor *PASSWORD* en druk op de **A** knop.
2. Als de lege paswoordvakjes verschijnen, verplaats dan de cursor om de kleur van de eerste stip uit te kiezen en druk vervolgens op de **A** knop.
3. Ga met de cursor naar de plaats waar de eerste stip moet komen en druk op de **A** knop om die stip daar te plaatsen. (Druk desgewenst opnieuw op de **A** knop om die stip te wissen.)
4. Kies een stip van een andere kleur, druk op de **B** knop om de paswoord-vakjes te verlaten en kies een andere stip uit.
5. Zodra alle stippen in het paswoord zijn geplaatst, moet de cursor naar **END** worden verplaatst en moet er op de **A** knop worden gedrukt. Als het paswoord klopt, begint het spel op het punt waar het paswoord werd verkregen.

## MEGATIPS

1. Elke robothoofdman is kwetsbaar voor een bepaald type wapen. Als het maar moeizaam lukt zo'n hoofdman met een normaal kanon te verslaan, kan het zijn dat Mega Man een speciaal wapen te pakken moet zien te krijgen om hem alsnog uit te schakelen.
2. Als de kracht van het speciale wapen uitgeput raakt, laat Mega Man dan een wapencapsule oprapen als het wapen nog actief is om het weer nieuwe energie te geven.
3. Achter sommige muren zitten power-up-voorwerpen verborgen. Schiet die muren met de Megaverwoester kapot om deze geheime doorgangen te vinden.
4. Laat Mega Man op de Superpijl rijden om hoge muren te beklimmen.
5. Laad de Megaverwoester op als Mega Man aan het rennen is, zodat hij dit wapen kan gebruiken als hij het nodig heeft.

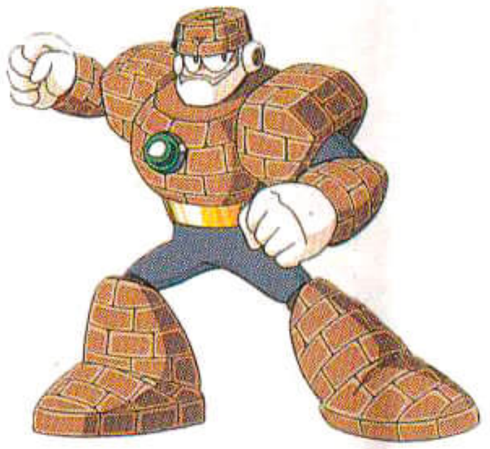
# ROBOT-HOOFDMANNEN



**CHARGE MAN**

**NAPALM MAN**

**GYRO MAN**

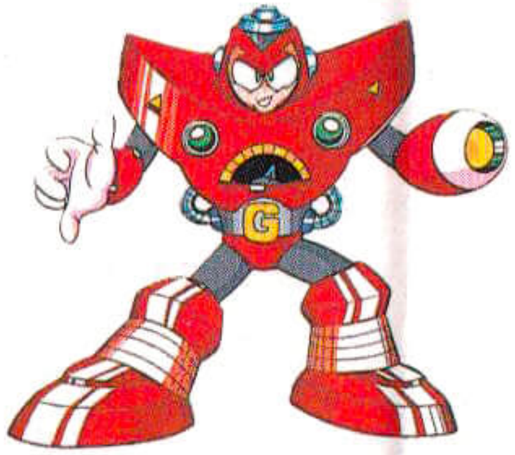


**STONE MAN**

**CRYSTAL MAN**

**WAVE MAN**

**STAR MAN**



**GRAVITY MAN**

[0294NSH]

# 180 DAGEN GARANTIE

## Nintendo Entertainment System SPELCASSETTES

Nintendo Netherlands B.V. ("Nintendo") garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze Nintendo Entertainment System spelcassette ("cassette") gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen.
Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo Netherlands B.V. de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Bel in geval van storing eerst deTechnische Dienst van Nintendo (telefoonnummers hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen, zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel dit, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

Nintendo Netherlands B.V.
T.a.v. Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

Nintendo Repair Service
Postbus 271
1020 BRUSSEL
BELGIË
Tel. 02-4789048

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Nintendo Netherlands B.V. - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Technische Dienst van Nintendo in Nederland - tussen 8.30 en 17.00 uur - onder nummer 03440-14234, of met de Nintendo Repair Service in België - tussen 14.00 en 17.30 uur - onder nummer 02-4789048.
Als na inspectie door de Technische Dienst blijkt, dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal deze naar u worden teruggezonden. Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

---

**Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Spellijn!**

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur. Telefoonnummer 03402 - 54490.
In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 02 - 4789208.

# VRAGEN OVER NES, SUPER NES OF GAME BOY SPELLEN?
# BEL DE NINTENDO SPELLIJN!

**Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar NES, Super NES of Game Boy bezitters zitten daar gelukkig niet mee! Die bellen gewoon de Nintendo Spellijn:**

**In Nederland 03402 - 54490**
**In België 02 - 478 92 08**

**Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.**
**In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur.**

**De speladviseurs van Club Nintendo - de grootste club van de Benelux - weten altijd raad.**

**Even bellen dus... en gewoon weer lekker verder spelen!**

[0294]

# AANTEKENINGEN

rouge B4, B5, D3 bleu: B3, E1, E5

rouge B5, D3, E2 bleu A2, B3, E5

Nintendo®

DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON